Вампир

ВАРИАНТ ПРЕСТИЖ КЛАССА

Скрываясь в тени, высокая эльфийка с белой и холодной кожей, как мрамор, следит за разговаривающими друг с другом ночными стражниками. Хотя она и слышит, что они обсуждают недавнюю цепочку нераскрытых убийств, звук их сердечных сокращений и их кровь, проходящие через их вены, - вот, что задерживается в ее памяти. «Скоро один из них уйдёт,» — думает она — «и я смогу полакомиться его кровью».

Бледный дворянин-человек, одетый в голубое военное пальто, смотрит на гостей на пышном торжестве соперника-лорда. Наблюдая за своим противником среди остальной части толпы, маленькая улыбка появляется на губах дворянина. Когда он взглядом встречаетается с врагом, его оппонент дрожит. Подзывая одним пальцем, дворянин жестикулирует сопернику, и соперник подходит, полностью уязвимый и очарованный.

Летучая мышь танцует на ветру в безоблачном ночном атласе неба, прежде чем упасть вниз и укусить в шею очень удивленного вора, ползущего по крыше. Когда вор визжит в агонии, предупреждая трио соседних охранников, летучая мышь возвращается в ночное небо.

Только, достигнув относительной безопасности окраины города, нетопырь садится на дерево, меняя форму, чтобы стать красивой женщиной-халфлингом, и вытирает кровь с губ, прежде чес поправить свои одежды.

Невольно, или же напротив, яро желая того, но вы превратились в существо из ночных кошмаров. Было ли тому виной мистическое проклятие, или вы получили становление от другого вампира, но отныне ваша новая реальность - это вечность, тьма и ненасытный голод, и каждый день вашего существования является мучительной борьбой между остатками вашей человечности и внутренним зверем.

А быть может вы уже сдались в этой борьбе, и теперь ваша не-жизнь превратилась в бесконечную нисходящую спираль, где вы всё больше отдаётесь своим прожорливым сангвиническим аппетитам.

Дети проклятия

В зависимости от мира и сеттинга вампиры могут оказаться чем-то больше, чем всего лишь сказки, используемая, чтобы напугать детей, являя собой страшную, смертельную реальность. Те, кто разбираются в вампирических знаниях, знают, что вампиры - это дети тёмного проклятия, наложенного на их кровь, и что когда человек становится вампиром, остаётся весьма немного надежд на то, что однажды это проклятие удастся обратить вспять иначе, как прямым божественным вмешательством или Исполнением желаний.

Никто в нынешнем мире уже по-настоящему не знает о происхождении этого проклятия, и том откуда появился первый вампир, хотя в старых сказках порой и встречаются обрывочные намёки на их происхождение, исходящее с мрачных страниц Книги Мерзкой Тьмы или с неуловимой и, казалось бы, бессмертной фигурой, известной только как Красная Ведьма, стоящая за истоками рода вампиров. В любом случае поиск того, что во тьме веков некогда послужило началом проклятия может содержать ключ к избавлению от него, хотя любой, ко рискнёт обратиться к подобным исследованиям очень быстро обнаружит с какой глубокой тьмой ему придётся иметь дело, и сколь мало доброго исходит от непостижимо злых томов или тёмных первобытных колдунов.

Независимо от этого, сильные вампиры и некоторые развращённые смертные заклинатели, несут в себе способность распространять проклятие вампиризма. Первым этапом тех, кто впоследствии получил становление, является либо поиск одного из этих людей, либо, как это часто бывает, случай, позволивший одному из них наткнуться на вас.

Знать и кочевники

Независимо от того, являются ли их главной целью поиск лекарства для избавлением от вампиризма или же они приняли свою не-жизнь и и теперь желают лишь достаточного питания, вампиры обычно попадают в два лагеря. Либо они выбирают дикие и открытые дороги, чтобы избежать риска того, что на их пути могут оказаться охотники, либо они используют своё бессмертие и силу, чтобы обрести статус и положение в обществе, тем самым держа над контролем своё окружение, и порой объединяясь в вампирские кланы.

Их место в стороне, вампиры жаждут чего-то большего, чем просто крови, и всегда ищут нечто способное удовлетворить их. Некоторые вампиры бесконечно стремятся к власти, другие защищают смертных, о которым они заботятся, а третьи стремятся цепляться за свои смертные жизни, которые они могут использовать, часто переплетая паутину лжи, оправдания и полуправды, чтобы скрыть природу их нового существования.

Вампирские странности

Вампиры от природы высокоиндивидуалистичны, поскольку вампирское проклятие оказывает на тело и разум побочные влияния, сильно различающиеся у каждого индивида. По некоторым из подобных эффектов можно определить принадлежность к вампирскому дому, роду или линейке, в то время как другие признаки спонтанно проявляются под действием вампирского проклятья. Если вы желаете обогатить антураж вашего вампира вампирской странностью, Вы можете самостоятельно или с помощью броска кости выбрать вариант из таблицы ниже. Будьте осмотрительны, ведь подобные признаки могут осложнить маскировку вампира и добавить сложности для его отыгрыша.

к8	Вампирские Странности
1	Священные символы некоего божества (как правило божества солнца, света или цивилизации) внушают вам ужас, едва попадаясь вам на глаза.
2	Вы не выносите вида, запаха и вкуса чеснока в любом виде или количестве.
3	Существа, имеющие ПО равный 0 и не находящиеся под вашим контролем, инстинктивно распознают вашу истинную сущность и чувствуют ужас, пока видят вас.
4	Ваши клыки весьма велики и видны в вашем рту; иногда они нарушают чёткость вашей речи.
5	Вы часто слышите голоса, иногда принуждающие вас к разным действиям. Реальны они или нет - кто знает...
6	Ваши пальцы в два раза длиннее обыкновенного, их вид заставляет смертных нервничать.
7	Ваше лицо изможденно а тело иссушено, ваш внешний вид мертвенен и подобен скелету.
8	Вы слегка приподнимаетесь, делая шаги, что придаёт вашей походке скачущий вид.

Вампир

Уровень	Очки Крови	Умения	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний		
			1	2	3
1	5	Дитя ночи, Колдовство, Резерв жизни, Кровосос, Благословение крови	2	—	—
2	5	Кровавые удары, Благословение формы	3	—	—
3	10	Благословение жажды	4	2	—
4	10	Зловещее питание	4	3	—
5	15	Благословение тьмы, Проклятие вечности	4	3	2

Престиж-классы и Вампиры

Представленный в дополнении Unearthed Arcana «Престиж класс и Рунная Магия», престиж-класс - это небольшой дополнительный класс в 5 уровней, который нельзя взять на 1 уровне. Вместо этого к престиж-класс получают доступ через мультиклассирование на 5 уровне или позднее. Мультиклассирование в престиж-класс следует всем нормальным правилам мультикласса, включая расчет слотов заклинаний, бонус мастерства и кости хитов. Что касается слотов заклинаний, престиж-класс Вампир - это полный заклинатель, похожий на клирика или волшебника, который изучает заклинания из своего списка.

Также стоит отметить, как тёмное благословение вампиризма может повлиять на ваши предыдущие классы. Некоторые священнослужители и паладины могут обнаружить что проклятие несовместимо с их клятвами или идеалами их богов (определяется Мастером). Если это так, то паладин Клятвопреступник и Клирик домена Смерти (Книга Мастера, с.96-97), могут стать подходящей заменой для ваших существующих архетипов, опять же с одобрения вашего Мастера.

Требования

Чтобы взять этот престиж-класс вы должны соответствовать следующим условиям (в дополнение к предварительным условиям мультикласса для вашего существующего класса):

- **Телосложение 13.** Ваше тело должно быть сильным, чтобы укрепиться против тёмных энергий, которые приносит проклятие вампиризма.
- **Харизма 13.** Становление вампиром требует сильного чувства собственного достоинства, чтобы у вас хотя бы шанс сохранить человечность, не отдавшись Зверю моментально.
- **Должны быть живым.** Вампиром не моет стать конструкт (в том числе живой конструкт) или тот, кто и так уже является нежитью.
- **5 уровень персонажа.** Потенциал стать настоящим вампиром пробуждается только в достаточно сильных, остальным же нечего расчитывать на что-то большее, чем стать вампирским отродьем. Вы должны достичь не менее, чем 5-го уровня, прежде чем вы сможете получать уровни в престиж-классе Вампир.
- **Могильный апофеоз.** Скорее всего ваш персонаж умер от укуса другого вампира или был поражён страшным проклятием. В любом случае, чтобы стать вампиром после этого события, вы, должно быть, были захоронены в могиле на срок не менее суток. Тот, кто наложил наложить на вас проклятие укусом или заклинанием, должен либо сотворить тёмный ритуал над вашей могилой, либо раскопать ваше тело и дать выпить свой крови. Зачастую тот кто дал вам становление требует чтобы вы совершили особенно гнусный поступок или квест прямо сейчас, или в любой другой момент игры, по их желанию.

Классовые особенности

Будучи вампиром Вы получаете следующие классовые особенности.

Хиты

Кость хитов: 1к8 за уровень вампира
Хиты за уровень: 1к8 (5) + модификатор Телосложения на каждый уровень вампира

Умения

Спасброски: нет
Навыки: нет

Снаряжение

Престиж класс вампира не даёт владения оружием или доспехами.

Дитя ночи

На 1м уровне ваша трансформация в вампира дает вам сверхъестественную силу и недостатки, которые приходят вместе с вашим преображением. Вы получаете следующие преимущества:

- *Нежить.* Вы - нежить. Все заклинания и эффекты, которые применимы к существам нежити, применимы к вам, и заклинания, которые не могут повлиять на нежить, не влияют на вас. Как и созданиям нежити, вам не нужно дышать, вы не можете задохнуться и не стареете. Однако, в отличие от многой нежити, вам по-прежнему требуется спать.
- *Глаза ночи.* Вы получаете темновидение 60 футов или, если у вас уже есть темновидение, его дальность увеличивается на 60 футов.
- *Существо Тьмы.* Вы получаете сопротивление к некротическому урону.

Вы также получаете следующие слабости:

- *Запрет.* Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.
- *Урон от текущей воды.* Вампир получает урон кислотой 10, если оканчивает ход в текущей воде..
- *Кол в сердце.* Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.
- *Гиперчувствительность к солнечному свету.* Вампир получает урон излучением 10, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Колдовство

Вампиры по своей сути являются созданиями тёмной и зловещей магии, существами, которые пьют чужую кровь с её жизненной силой и используют ту для поддержания собственной не-жизни. Эта проклятая и извращённая сила может быть направлена во внешний мир, чтобы достичь множества магических эффектов, и по мере того, как вы всё больше овладеваете своей вампирической природой, вы также можете использовать и новые магические заклинания.

Подготовка и сотворение заклинаний

В таблице «Вампир» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на 1 и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Любое заклинание в списке заклинаний вампиров, доступное вашему уровню, всегда считается готовым и не учитывается в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить от других классов. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

Когда вы берёте престиж-класс Вампир, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму. Отныне она является вашей основной характеристикой для заклинаний вампиров, поменять её впоследствии нельзя.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства
+ модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства
+ модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы

Фокусировка заклинаний

Вы можете использовать святой символ или арканическую фокусировку в качестве фокуса для ваших заклинаний вампира.

Заклинания вампиров

Вы получаете следующие заклинания на перечисленных уровнях вампира.

Заклинания вампира

Уровень вампира	Заклинания
1	туманное облако [fog cloud], усыпление [sleep]
3	тьма [darkness], туманный шаг [misty step]
5	восставший труп [animate dead], призыв животных [conjure animals]*

** Пока вы не получите это заклинание из другого источника, единственными животными, которых вы можете призвать – это летучие мыши, волки, крысы или насекомые, а существа, призванные этим заклинанием, считаются извергами [fiend], а не феями.*

Резерв жизни

Начиная с 1 уровня у вас есть запас крови внутри вас, который вы используете для поддержания себя и расширения возможностей вампиризма. Вы получаете пул из пяти пунктов крови, который увеличивается до 10 на 3 уровне и до 15 на 5 уровне. Каждый раз, когда вы завершаете длительный отдых или день проходит без вашего длительного отдыха, у вас тратится одна точка из вашего пула крови.

Если в вашем пуле не осталось точек крови, а вам необходимо расходовать кровь прямо сейчас, вы начинаете усыхать и получаете по одному уровню истощения, которые могут быть сняты только путем питья крови для каждого уровня истощения, который вы успели получить.

Кровосос

Начиная с 1 уровня ваши зубы превращаются в клыки, и вы получаете атаку укусом, которая считается безоружной атакой, которой вы владеете. Эта атака наносит 1к6 + ваш модификатор Силы или Ловкости. Когда вы наносите урон этой атакой врагу любого типа, кроме конструкта, слизи, растения, элементаля или нежити, вы получаете временные хиты, равные удвоенному уровню вампиров, и вы получаете две точки крови.

Если вы используете свой укус для атаки на существ крошечных размеров или мертвую цель, которая соответствует указанными выше ограничениями типа, вы получаете временные хиты и набираете один пункт крови.

Одна цель может быть использована для питания таким образом несколько раз в день, в зависимости от её размера: крошечным или маленьким существом может кормиться лишь раз, существом среднего размера может питаться дважды, а большим существом три раза. Атака укусом, сделанная после достижения этого предела, по-прежнему наносит урон, но не приносит временных хитов или пунктов крови. По усмотрению вашего Мастера, существо, которое по своей природе своей является волшебным, может принести дополнительные пункты крови при кормлении им, в то время как аналогичное питание от аберрации или нечистивого существа может нанести урон или вызвать непредсказуемые магические эффекты для вас, например, аналогичные волне дикой магии (см. с. 105 *Книги Игрока*).

Благословение крови

На 1 уровне когда вы начинаете приспосабливаться к своей не-жизни и тому, чтобы стать истинным созданием ночи, ваше тело в свою очередь приспосабливается к процессу магических свойств крови, которую вы потребляете. Выберите одно из следующих благословений из приведенного ниже списка:

Артериальное зрение. Бонусным действием вы можете расходовать один пункт крови. Следующая атака которую вы совершаете в этом раунде против цели, которая не является слизью, нежитью, конструктом, элементалем или растением, получает преимущество.

Сок жизни. Бонусным действием вы можете расходовать один пункт крови, после чего выбрать Силу, Ловкость или Харизму. В течение следующей минуты первая атака или спасбросок, которые вы совершаете с использованием выбранной характеристики совершается с преимуществом.

Стойкость Нежити. Бонусным действием вы можете потратить два пункта крови. Если вы это сделаете, на один час ваш КД, пока вы не носите доспехи, становится равен 10 + модификатором Телосложения + модификатором Ловкости. Вы всё ещё можете использовать щит при этом.

Кровавые удары, кровь и улыбки

Как и было предусмотрено, способность Кровавые удары может использоваться с любой атакой, будь то оружие ближнего боя, оружие дальнего боя или атака заклинанием. Это позволит вампиру стать жизнеспособным вариантом для максимально возможного количества классов, поскольку все классы имеют в своем распоряжении совершенно разные атаки.

Использование Кровавых ударов вытягивает кровь из ран жертвы либо длинными, тонкими потоками, либо плавающими каплями, которые атакующий может поглотить. Поскольку эта способность по своей природе волшебна, кровь, вытянутая Кровавыми ударами, может покрывать большие расстояния, позволяя эффективно использовать его и для дальнобойного оружию и атак заклинаниями.

Кровавые удары подобны Божественной каре паладина. Если персонаж обладает как уровнями паладина, так и уровнями вампира, на одну атаку могут быть одновременно использованы как Кровавые удары так и Божественная кара, хотя для каждой из них должны быть потрачены слоты заклинаний. Это позволяет персонажу бить сильнее и быстрее, но одновременно с тем и намного быстрее сжигать доступные ресурсы. Неосторожный вампир-паладин может быстро обнаружить себя с опустошённым запасом ячеек заклинаний, будучи слабо готовым к любым новым встречам с противниками, нежели его товарищи по партии.

Кровавые удары

Начиная с 2 уровня вы можете использовать свою магию для болезненного извлечения крови ваших врагов из ран, которые вы наносите, вытягивая её обратно к себе, чтобы питаться.

Всякий раз, когда вы попадаете атакой ближнего или дальнего боя любого типа против живой мишени размером больше Крошечного, которая не является слизью, нежитью, конструктом, элементалем или растением, вы можете потратить слот заклинания вплоть до 3 уровня. Добавьте некротический урон, равный 1к8 за уровень слота заклинаний, который вы потратили на атаку, и получите количество точек крови, равное уровню слота заклинания.

Эта способность считается для вас кормлением, а существо без остатков пунктов крови не получает их от применения этой способности, независимо от используемого уровня слота. Если вы используете эту способность при атаке укусом, вы можете получить точки крови в свой пул, либо от способности Кровосос, либо от Кровавых ударов этой способностью, но не то и другое сразу.

Благословение формы

Начиная с 2 уровня, вы можете манипулировать жизненной силой, содержащейся в крови, которую вы потребляете, чтобы изменить свою форму. Выберите одно благо, из следующих вариантов:

Летучая мышь. Бонусным действием вы можете потратить две точки крови, чтобы превратиться в крошечную летучую мышь (Бестиарий, стр. 331) на срок до часа, после чего вы вернетесь к своей естественной форме, если только вы не используете другое бонусное действие, чтобы закончить этот эффект раньше. В этой форме вы всё ещё можете использовать атаку укусом, предоставленную функцией Кровосос. Так же во время этой трансформации вы всё ещё можете использовать и извлекать выгоду из любых других способностей вампиров, которые требуют расхода пунктов крови.

Это преобразование следует тем же принципам, что и Дикий облик друида на странице 66 Книги игрока. Вы можете использовать это преобразование неограниченное количество раз в день, до тех пор, пока у вас есть необходимое количество точек крови, которые вы потребляете при трансформации.

Туманная форма. Действием вы можете потратить две точки крови, чтобы наложить заклинание Газообразная форма на себя, превратившись в туманное облако. В форме тумана вы получаете скорость полёта 60 футов вместо скорости полёта, которую обычно даёт это заклинание.

Кроме того, вы можете реакцией потратить три пункта крови, чтобы перейти в туманную форме когда получаете урон. В форме тумана вы получаете сопротивление любому урону, кроме психического, урона излучением, солнечного света и текущей воды.

Форма Волка. Действием вы можете потратить две точки крови, чтобы превратиться в волка (Бестиарий, стр. 319) на срок до часа, после чего вы вернётесь в свою естественную форму, если только вы не используете бонусное действие, чтобы закончить этот эффект раньше. В этой форме вы всё ещё можете использовать атаку укусом, предоставленную способностью Кровосос, а её урон увеличивается до к8. Также в время этой форме вы всё ещё можете использовать и получать выгоду от любых других способностей вампира, которые требуют расходования пунктов крови.

Это преобразование следует тем же принципам, что и Дикий облик друида на странице 66 Книги игрока. Вы можете использовать это преобразование количество раз равное вашему уровню вампира, после чего вам потребуется длительный отдых, чтобы использовать эту способность вновь.

Благословение жажды

Жажда, будь то жажда крови, власти, силы или чего бы то ни было ещё, - вот та сила, что управляет всеми вампирами. На 3 уровне вы учитесь совершенствовать свой голод и использовать его как полезный инструмент, получаея одно из следующих благословений:

Смертоносные рефлексы. Перед броском инициативы вы можете потратить пункт крови, чтобы получить преимущество на этот бросок. Кроме того, в свой ход вы можете потратить пункт крови, чтобы бонусным действием использовать Рывок. Во время раунда, в котором вы потратили пункт крови, чтобы использовать Рывок, любое ваше движение (а не только сам рывок) не вызывает провоцированных атак.

Хищный взгляд. Действием вы можете потратить две точки крови. Одно существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, должно совершить спасбросок Мудрости или бросить всё, что он держит и стать напуганным вами на одну минуту. Будучи напуганным этой способностью, существо должно совершать действие Рывок чтобы отойти от вас по самому безопасному из доступных ему маршрутов в течение всего времени действия страха. Существо повторяет спасбросок Мудрости в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Глаза соблазнителя. Вы можете действием потратить две точки крови. Одно существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, должно совершить спасбросок Мудрости (с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним), или стать очарованным вами, при провале. Очарованная цель считает вас верным другом, о котором нужно заботиться, и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под вашим контролем, она выполняет ваши просьбы и искренне прилагает все нужные усилия, и будет согласной целью для вашего укуса.

Каждый раз, когда вы или ваши спутники делают цели что-нибудь плохое, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 1 минуту, пока вы не будете уничтожены, пока вы с целью не окажетесь на разных планах существования, или пока вы не окончите эффект бонусным действием.

Зловещее питание

Начиная с 4 уровня кровь, которую вы пьёте, не только оживляет вас, но и придает дополнительную мощь, когда вы превращаете её в свою тёмную жизненную силу.

Всякий раз в течение длительного отдыха, когда вы тратите пункт крови, как это указано в описании особенности Резерв жизни, вы можете увеличить одну свою характеристику на 2 или две на 1, до конца следующего длительного отдыха. По окончании каждого длительного отдыха, когда вы расходуете пункт крови для Резерва жизни, вы можете выбрать другие характеристики. Как обычно, вы не можете увеличить показатель характеристики выше 20, используя эту способность.

Благословение тьмы

На 5 уровне ваши отношения с ночью становятся особенно близки и глубоки, и тени сами наделяют вас силой. Выберите одно из следующих благословений:

Маскарад. Действием вы можете потратить пункт крови, чтобы наложить на себя заклинание Маскировка.

Чувство сердцебиения. Бонусным действием вы можете потратить пункт крови. В следующую минуту вы безошибочно чувствуете местоположение всех живых существ с пульсом в пределах 60 футов. Этот эффект может проникать через большинство преград, но 2 фута камня или 2 дюйма любого металла блокируют эту способность.

Покров теней. Действием вы можете потратить две точки крови и начать концентрироваться. Вы становитесь невидимыми на одну минуту. Всё, что вы несёте или носите, становится невидимым, пока остаётся у вас. Заклинание оканчивается если вы совершает атаку или накладываете заклинание, или же вы сами можете окончить эффект бонусным действием в любой момент.

Проклятие вечности

Начиная с 5 уровня вы можете передать свое мощное проклятие тем, кого вы истощаете своим укусом.

Когда вы убиваете гуманоидное существо с помощью укуса, вы можете совершить ритуал в течение короткого отдыха, похоронив существо в импровизированной могиле. После того, как ритуал завершается, существо восстаёт из могилы как гуль, вурдалак или умертвие (на ваш выбор), который полностью предан вам. Эффект длится до тех пор, пока существо не будет убито, вы снова не выполните этот ритуал или не используете действие, чтобы забрать не-жизнь, которую вы ему дали (после этого он распадается в прах). Существа, поднятые этой способностью, имеют статистику, указанную в них в Бестиарии, за исключением того, что они не могут сами поднимать и использовать миньонов. Как только вы достигнете общего уровня персонажа равного 15, вы можете начать создавать вампирских отродий, вместо перечисленных выше вариантов.

Кроме того, если вы выполняете этот ритуал на персонаже другого игрока, вы можете дать ему становление, подняв его как вампира, полностью независимого от вашего контроля. Персонаж должен соответствовать требованиям этого престиж-класса, иначе ритуал не даст эффекта, или завершиться его смертью (на выбор Мастера). Если все требования выполнены, персонаж игрока поднимется из своей могилы по завершении ритуала с первым уровнем престиж-класса Вампир.

Группа перевода:

Перевод: Айвендил, DUNGEONS_GUEST, Lola_Step, r0ot35
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

При поддержке сайта **Dungeons&Dragons.ru**
http://www.dungeonsanddragons.ru

Участники проекта

Photoshop и дизайн /u/the_singular_anyone

Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Графика: Хорхе Хасинто, Маркус Эрдт, Райан Йи, Фуок Цюань, Пит Морбахер, Лукас Орстрон, Ган Чэн и Евгений Лизин

Выражаем благодарность людям с ресурсов reddit, /tg/ и tumblr, /u/Smyris за его помощь и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.

Версия: 0.5